

APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH SOLO DENGAN MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA SEHARI-HARI



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi strata I pada Jurusan
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh :

EKA SRI MARIANTO

L 200 120 027

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH SOLO DENGAN
MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA SEHARI-HARI**

PUBLIKASI ILMIAH

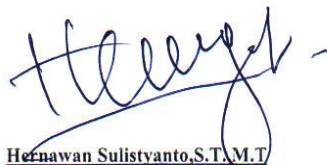
Oleh:

Eka Sri Marianto

L 200 120 027

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.
NIK. 882

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH SOLO DENGAN MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA SEHARI-HARI

OLEH

Eka Sri Marianto

L 200 120 027

Tela dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Selasa 1 November 2016.
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.
(Ketua Dewan Penguji)

2. Aris Rakhmadi, S.T., M.T.
(Anggota I Dewan Penguji)


3. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.
(Anggota II Dewan Penguji)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Komunikasi dan informatika


Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

Ketua Program Studi
Informatika


Dr. Heru Suprivono, M.Sc.
NIK: 970

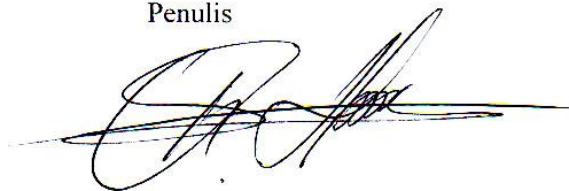
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 - 11 - 2016

Penulis



EKA SRI MARIANTO

L 200 120 027



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-II.3/INF-FKI/I/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : EKA SRI MARIANTO
NIM : L200120027
Judul : APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH
SOLO DENGAN MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA
SEHARI-HARI
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 31 Oktober 2016

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448

Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

wisuda desember 2016 | plapiasi desember - DUE 03-Nov-2016 | Roadmap | Paper 9 of 14

Originality | GradeMark | PeerMark

APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS
BY EKA SRI MARIANTO

turnitin | 14% SIMILAR | OUT OF 6

Match Overview

Rank	Source	Similarity
1	ideatech.stts.edu Internet source	3%
2	es.scribd.com Internet source	2%
3	www.pdfio.com Internet source	2%
4	www.scribd.com Internet source	2%
5	eprints.ums.ac.id Internet source	1%
6	www.unisbank.ac.id Internet source	1%
7	www.lib.eu Internet source	<1%
8	dokumen.tips Internet source	<1%

**APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH SOLO DENGAN
MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA SEHARI-HARI**

5. Sistem sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi tingkat 1 pada Jurusan
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh:
EKA SRI MARIANTO
L.2001201027

PAGE: 1 OF 18 | Text-Only Report

APLIKASI INFORMASI KAMAR KOS DI WILAYAH SOLO DENGAN MODEL TEMU KEMBALI BERBAHASA SEHARI-HARI

Eka Sri Marianto

Universitaas Muhammadiyah Surakarta, Faculty Of Communication And Informatics

**eka.s.mariant@gmail.com*

Abstrak

Indekos adalah tinggal di rumah orang lain dengan membayar sewa dalam jangka waktu tertentu. Pada umumnya mahasiswa, pekerja, pendatang atau turis dalam mencari kamar kos baru menggunakan teknik konvensional, seperti bertanya kepada kerabat, makelar kos, atau bertanya langsung kepada pemilik indekos. Untuk mempermudah dalam pencarian kos yaitu membuat aplikasi informasi kos melalui web dengan menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari (*Information Retrieval*) pada mesin pencarian. Aplikasi tersebut berisi search engine, login admin, tampilan contoh gambar kos, deskripsi kos, harga, nomor telpon pemilik kos dan peta lokasi. Metode dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Aplikasi Informasi Kamar Kos di Wilayah Solo dengan Model Temu Kembali Berbahasa Sehari-hari menggunakan model VSM (*Vector Space Model*) mampu melakukan pencarian informasi kos secara otomatis di dalam *database*. Berdasarkan hasil dari kusioner, aplikasi ini dapat mempermudah pengguna atau calon penghuni kos dalam mencari informasi kamar kos, hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase paling sedikit yaitu 74% *user* menerangkan bahasa yang digunakan mudah, sedangkan hasil paling banyak 89% yaitu web mudah digunakan. Dalam pembuatan aplikasi ini pengguna dapat mencari informasi kos dengan cepat, menghemat waktu dan biaya, serta informasi yang didapatkan lebih terarah.

Kata Kunci : Information Retrieval, Vector Space Model, Aplikasi Informasi Kos.

Abstract

Homestays are living in someone else's house to pay the rent within a specified period. In general, students, workers, migrants or tourists in search for a new dorm room, using conventional techniques, such as asking relatives, realtor boarding, or ask questions directly to the owners and board. To facilitate the search for boarding which is making a kos information applications through the web by using Indonesian daily (*Information Retrieval*) on search engines. The application contains search engines, admin login, see example image kos, kos description, price, phone number and a map of the location of boarding house owner. Methods of making these applications using SDLC (*System Development Life Cycle*). Application Information Kos Rooms in Solo region with Model Retrieval Net Daily use models VSM (*Vector Space Model*) capable of automatically searching the boarding information in the database. Based on the results of the questionnaire, this application can help users or prospective boarders in search of information dorm room, it can be seen from the percentage is at least 74% of users explained in a language easily, while the results of at most 89%, ie the web easier to use In making this application users can search for information kos quickly, saving time and costs, as well as more targeted information obtained

Keywords : Information Retrieval, Vector Space Model, Application Information Kos.

1. PENDAHULUAN

Kamar kos sangat diminati dan dicari oleh berbagai kalangan terutama bagi para pelajar dan mahasiswa yang memasuki tahun ajaran baru, pegawai yang mencari tempat tinggal yang biayanya tidak memberatkan kantong dan pendatang maupun turis yang mencari tempat tinggal sementara yang nyaman dan murah. Namun dibalik banyaknya permintaan kamar kos tersebut terdapat kendala didalam proses mencarinya, dimana ketika calon penyewa hendak mencari kamar tetapi tidak sesuai dengan yang diharapkan mulai dari harga sewa, jumlah kamar, fasilitas dan akses disekitar kos. Dengan permasalahan tersebut diperlukan aplikasi yang mempermudah pengguna untuk mencari informasi kamar kos. (Pratikto, 2014).

(Muttaqien, 2016) Dalam skripsinya yang berjudul “Aplikasi Pemetaan Rumah Kos Disekitar UMS Berbasis Google Map API” menjelaskan bahwa pada umumnya mahasiswa dalam mencari rumah kos terutama mahasiswa baru menggunakan teknik konvensional, seperti bertanya kepada teman, biro kos atau bertanya langsung kepada pemilik kos dan masalah yang sering terjadi adalah lokasi jarak yang ditempuh. Metode dalam aplikasi ini menggunakan metode pemetaan lokasi kos yang bertujuan untuk mempermudah mencari lokasi yang dicari. menggunakan *google map API java script*. Aplikasinya juga terdapat berbagai macam menu yang menjelaskan mengenai keterangan kos tersebut. Untuk mempermudah dalam proses pencariannya menggunakan model temu kembali berbahasa sehari-hari (*information Retrieval*) yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi yang diinginkan tanpa harus menelusuri menu demi menu.

Melakukan pencarian ayat-ayat Al-Quran yang memiliki kesamaan yang didasarkan pada teks terjemahan bahasa Indonesia dan dua teks tafsir. Yaitu teks tafsir Jalalain dan tafsir dari Departemen Agama Republik Indonesia. Teks tafsir ini berfungsi sebagai *query expansion* terhadap *query user*. Prosesnya memiliki dua sub sistem untuk *preprocessing database* dan sub sistem pencarian ayatnya. Hasil yang didapat daftar ayat-ayat yang relevan yang memiliki kesamaan topik dengan *query user*. Sedangkan perankingannya didasarkan pada nilai kesamaan yang didapat. (Poernomo, 2015).

(Amin, 2013) dalam penulisan jurnal ilmiahnya yang berjudul “Sistem Temu Kembali Informasi dengan Pemingkatan Metode Vector Space Model” menjelaskan tujuan dari perancangan sistem pencarian informasi (IRS) dengan *Vector Space Model* (VSM) adalah untuk memudahkan pengguna untuk mencari dokumen. Model ini akan menghitung derajat kesamaan antara setiap dokumen yang disimpan di dalam sistem dengan *query* yang diberikan oleh pengguna. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Salton(1989). IRS Software ini dirancang untuk

memberikan hasil pencarian dengan jumlah optimum dari dokumen (*recall* rendah) dan akurasi (ketepatan tinggi) dengan metode VSM yang pengguna mungkin mendapatkan hasil yang cepat dan akurat . Metode VSM memberikan kredit yang berbeda untuk setiap dokumen yang disimpan dalam database yang pada gilirannya untuk menentukan dokumen yang paling mirip dengan *query*, di mana dokumen dengan kredit tertinggi ditempatkan di bagian atas hasil pencarian. Evaluasi hasil pencarian dengan IRS dilakukan di bawah *recall* dan presisi tes. Penelitian ini menciptakan sebuah sistem yang dapat *preprocess (tokenizing, filtering)* dalam perhitungan waktu empat menit empat puluh satu detik.

(Al-Hadid, 2014) Di dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *Information Retrieval (IR)* untuk bahasa Arab telah memperoleh perhatian yang lebih sebagai salah satu penelitian yang dipelajari oleh peneliti Arab dan asing. Tujuan utama penelitian ini adalah menerapkan IR untuk memecahkan masalah kesulitan di dalam mengambil informasi bahasa Arab dari database dokumen yang begitu besar, selain itu semua dokumen yang disimpan harus diindekskan dengan kata kunci yang menggambarkan isi yang tepat dari setiap dokumen.

(Roshdi, 2015) Pada jurnalnya menuturkan bahwa pentingnya menggunakan *Information Retrieval* di dalam pengarsipan dan mencari informasi didalam sebuah dokumen dengan data yang sangat besar.

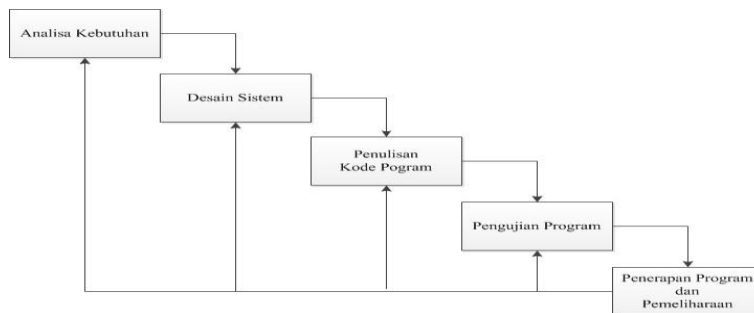
Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan, penulis membuat sebuah aplikasi yang memiliki perbedaan dari aplikasi sebelumnya, aplikasi ini memiliki fitur tambahan yaitu dalam mesin pencarian menggunakan model temu kembali berbahasa sehari-hari, dimana pengguna tidak perlu mencari menu demi menu didalam aplikasi tersebut,namun pengguna dapat langsung memasukkan kriteria kamar kos yang diinginkan di dalam kotak pencarian. Kemudian sistem akan bekerja secara otomatis mencari informasi sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan di dalam pencarian tersebut. Pada aplikasi ini juga ditambahkan peta lokasi yang bertujuan menjadi informasi tambahan dan mempermudah untuk pengguna dalam menilai serta mencari sebuah kamar kos yang diinginkan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Alur Penelitian

Dalam perancangan aplikasi ini menerapkan metode penelitian SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Dewanto (2004), menuturkan bahwa SDLC (*System Development Lie Cycle*) merupakan suatu penahapan proses di dalam merancang dan mengembangkan sistem yang dikenal juga dengan nama *Information System Development* atau *Application Development*.

Sedang model Waterfall yaitu model pendekatan didalam SDLC dan bekerja secara linier serta berurutan. Dalam penelitiannya terdapat beberapa tahapan :



Model Pengembangan *waterfall*

Model pengembangan *waterfall* mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini pemrogram melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan pemrogram, baik dari informasi, kebutuhan software hardware, dan brainware, serta mempelajari setiap keluhan yang didapat, sehingga terciptalah solusi untuk membuat suatu perangkat lunak untuk memecahkan masalah tersebut. Pada pembuatan aplikasi tersebut data menjadi hal yang sangat penting, karena data yang lengkap akan menentukan keberhasilan aplikasi tersebut serta memuaskan para pengguna didalam pengoperasiannya. Data yang di butuhkan untuk merancang aplikasi diantaranya :

Data kebutuhan perancangan aplikasi

No	Jenis Data	Keterangan
1	Nama Kos	Nama bangunan kos
2	Nama Pemilik	Nama pemilik atau penjaga kos tersebut
3	Alamat	Alamat lengkap lokasi kos tersebut berada
4	Biaya Sewa	Biaya yang harus dibayar oleh calon penghuni kos
5	Jenis Sewa	Jenis penyewaan kos dalam bentuk tahunan atau bulanan.
6	Jenis Kos	penghuni yang wajib tinggal Laki-laki atau Perempuan
7	Foto	Berisi foto bangunan,kamar atau halaman kos tersebut
8	Nomor Telepon	Nomor pemilik kos yang bisa dihubungi
9	Jumlah Kamar	Ketersediaan kamar yang masih kosong untuk di hunikan
10	Deskripsi	Berisi keterangan tambahan untuk pemilik kos dalam mempromosikan kosnya

b. Desain sistem

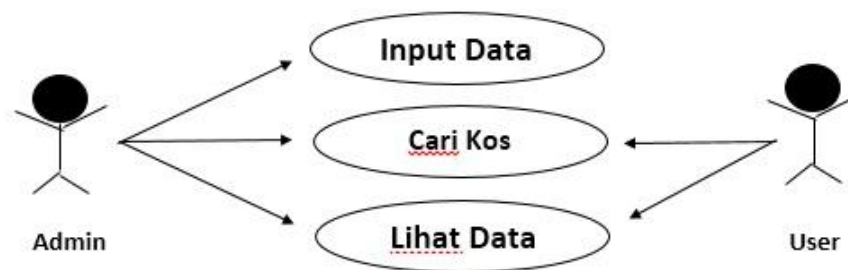
Ada dua perancangan yang akan digunakan untuk membangun Sistem, yaitu perancangan proses, dan perancangan antarmuka (*interface*).

1. Perancangan Proses

Perancangan ini dibagi menjadi dua jenis yang merupakan bagian dari brainware yaitu terdiri atas *Usecase Diagram* dan *Activity Diagram*. *Usecase Diagram* menggambarkan secara sistematis manfaat yang dilihat menurut pandangan orang di luar sistem atau actor. Diagram ini menunjukkan fungsi suatu sistem dari bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Sedangkan *Activity Diagram* menjelaskan aliran kegiatan dalam sistem tersebut, mulai dari bagaimana awal kegiatan, percabangan yang mungkin terjadi serta bagaimana proses akhir dari program tersebut berjalan.

a) *Usecase Diagram*

Usecase diagram menggambarkan sudut pandang *user* dari kebutuhannya terhadap sistem serta hubungan antara proses sistem dan aktor. Berikut diagramnya :



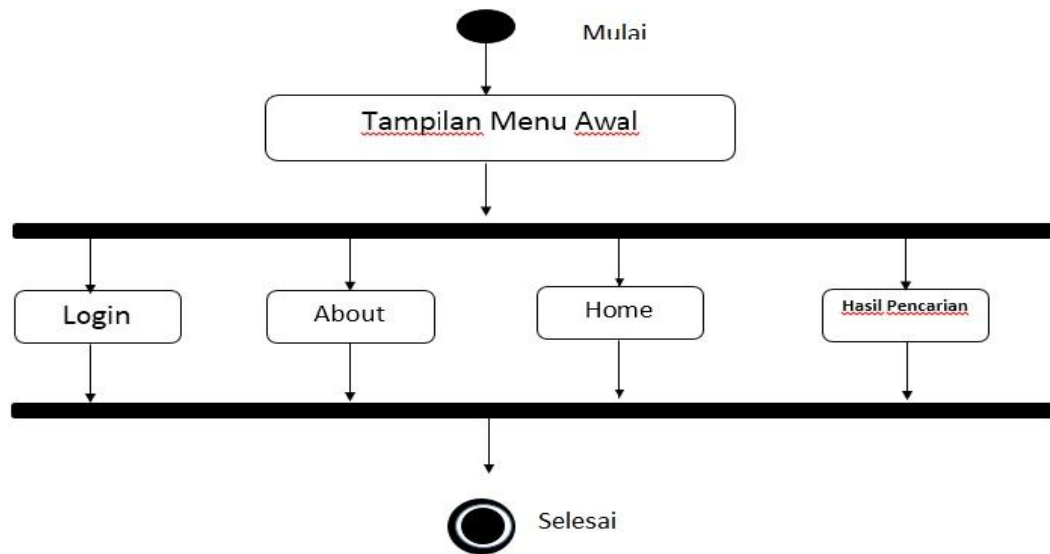
Use Case Diagram Aplikasi

Keterangan :

1. Admin : Pemegang kendali penuh atas aplikasi, mulai dari pengawasan dan perawatan.
2. Input Data : Input data hanya dapat dilakukan oleh seorang Admin, yang mana admin dapat memperbaharui (*update, delete*) data didalam aplikasi.
3. Cari Kos : Proses pencarian kos menggunakan model bahasa sehari-hari untuk mencari informasi kos yang diinginkan dapat dilakukan oleh admin maupun user.
4. Lihat Data : Data yang ditampilkan dalam bentuk informasi kos, yang dapat dilakukan oleh Admin maupun User.
5. User : Pengguna aplikasi.

b) *Activity Diagram*

Aktifitas dari aplikasi Pencarian kamar kos dengan model temu kembali bahasa sehari-hari dapat dilihat pada activity diagram dibawah ini.



Activity Diagram

c. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan aplikasi pencarian kamar kos dengan model temu kembali.

d. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi tersebut bermanfaat atau tidak setelah aplikasi tersebut selesai dibangun. Pengujian dilakukan oleh beberapa penghuni kos sebagai sampel yang diberikan berbagai pertanyaan mengenai manfaat dan fungsional dari aplikasi tersebut. Apabila aplikasi tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka akan dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut

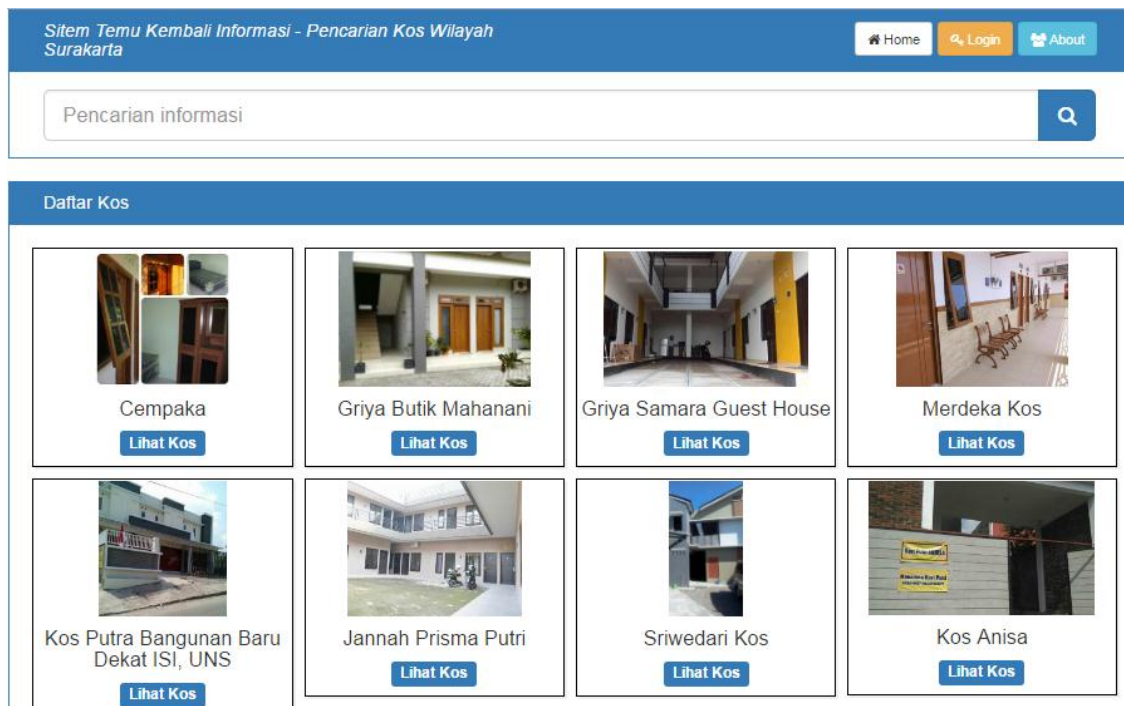
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai oleh peneliti setelah melalui beberapa tahapan pembangunan, berikut adalah hasil aplikasi yang di jelaskan dalam bentuk *screenshot*.

3.1 Hasil Aplikasi

a. Halaman Utama

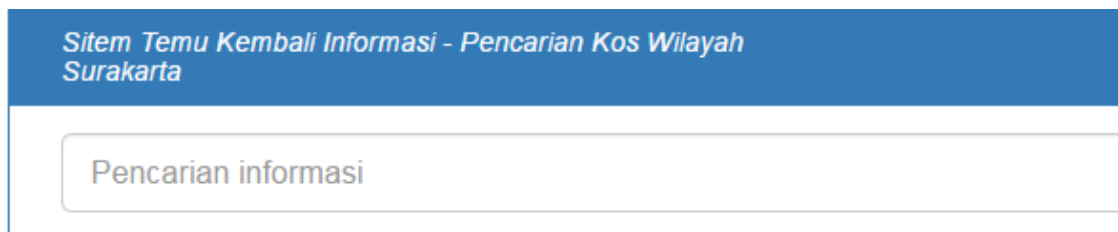
Gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman utama atau *Home* ketika user membuka aplikasi. Pada aplikasi ini terdapat judul aplikasi, home, login, about, pencarian informasi, daftar kos dan hak cipta.



Halaman Utama Aplikasi

b. Judul Aplikasi

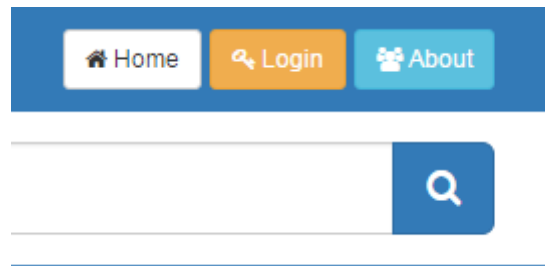
Gambar di bawah ini adalah judul pada aplikasi yaitu "Sistem Temu Kembali Informasi Pencarian Kos di Sekitar UMS" di mana judul tersebut merupakan nama dari aplikasi.



Judul Aplikasi

c. Fitur

Fitur di bawah ini yaitu home, login, about dan *search engine*. Masing-masing dari fitur tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Contohnya fitur *home* untuk menampilkan halaman utama. Fungsi *Login* admin untuk mengatur *Update* informasi yang terbaru dan mengedit isi halaman aplikasi. *About* berfungsi menjelaskan latar belakang dari aplikasi tersebut. *Search engine* memiliki fungsi untuk pencarian jenis kos yang diinginkan bagi *user*.



Fitur Aplikasi

d. Halaman Login

Halaman Login

Pada gambar di atas adalah halaman *login* yang hanya di tujukan oleh *admin*, *admin* akan memasukkan *username* dan *password* lalu akan masuk kedalam halaman admin.

e. Halaman Admin

Tampilan di bawah ini adalah kelanjutan ketika *admin* telah berhasil memasukan *username* dan *password*. Halaman ini adalah halaman utama *admin*. Pada halaman ini terdapat beberapa fitur yaitu *Home* yang mana memiliki fungsi untuk mengembalikan ke halaman awal, *Data Kos* yaitu halaman untuk memproses data, *Logout* yaitu fitur yang fungsinya mengeluarkan *admin*.

Halaman Admin

f. Halaman Data









Ini adalah halaman dimana *admin* melakukan pekerjaannya di dalam memproses data mulai dari *Update Data* atau memperbaharui data dan *Delete Data* yaitu data yang sudah tidak diperlukan lagi untuk ditampilkan di dalam halaman pencarian.

Data Kos Tambah Baru				
No	Nama Kos	Nama Pemilik	Deskripsi	
1	Cempaka	yani	Kost Cempaka Solo memiliki halaman yang luas, area parkir mobil juga ada. Ditambah tanaman rindang dan taman membuat suasana lebih segar. Tanpa membuang serapan air hujan, lahan terbuka sudah full paving sehingga udara tetap segar	<a>Edit <a>Hapus
2	Griya Butik Mahanani		Baru Kost Eksekutif sebelah barat solo square. Dengan kondisi lingkungan yang baik, aman, dan nyaman. Kost ini baru menyediakan 4 kamar. Griya Mahanani telah dikelilingi pagar tembok sehingga keamanan lebih terjamin. Lokasi kost terletak di pusat kota, akses kemana juga dekat. Menuju RS Pantj Waluyo 5 menit, ke Rumah sakit Islam Yarsis 10 menit, ke pusat perbelanjaan terdekat juga banyak, perkantoran, bank, dan pasar tradisional sangat dekat, ke kampus UNS PGSD juga dekat, kalo ke kampus UNS FKIP pabelan butuh waktu 10 menit.	<a>Edit <a>Hapus
3	Griya Samara Guest House	Samara	"Griya Samara" Guest House & Kost Komplit. Fasilitas kamar : luas 12 m2, ranjang + spring bed 120x200, AC, TV LED 24", wardrobe, meja+kursi, kamar mandi dalam, Ariston water heater, shower, wastafel, kloset duduk. Laundry 1 stel / hari. Fasilitas bersama : dapur pantry, kedai Samara, ruang makan, dispenser panas + dingin, kulkas, musholla, wifi, cctv. Parkir mobil + motor dalam. Kamar dibersihkan tiap hari. Lokasi tenang, aman, nyaman. Harga promo : Rp 1,2 jt / bulan (single), Rp 1,5 jt / bulan (double / suami-istri). Listrik bayar per kwh terpakai. Untuk sewa harian = Rp 200 rb / malam. Disc 10%. Masih tersedia kamar. Buruan isi sebelum kehabisan. Tinggal bawa koper langsung masuk.	<a>Edit <a>Hapus

Halaman Data

g. Tampilan Daftar Kos

Tampilan di bawah ini merupakan tampilan dari beberapa gambar kos yang disediakan bagi *user*. Masing-masing gambar kos memiliki deskripsi yang berbeda. Untuk menampilkan deskripsi *user* hanya mengklik "Lihat Kos".

Daftar Kos			
 Cempaka <a>Lihat Kos	 Griya Butik Mahanani <a>Lihat Kos	 Griya Samara Guest House <a>Lihat Kos	 Merdeka Kos <a>Lihat Kos
 Kos Putra Bangunan Baru Dekat ISI, UNS <a>Lihat Kos	 Jannah Prisma Putri <a>Lihat Kos	 Sriwedari Kos <a>Lihat Kos	 Kos Anisa <a>Lihat Kos

Tampilan Daftar Kos

h. Hak Cipta

Hak cipta berpengaruh besar terhadap pengembang dan pembuat aplikasi agar aplikasi tersebut memiliki hak paten sehingga aplikasi ini memungkinkan untuk tidak di-copy secara bebas oleh orang lain.

© Eka Sri Marianto | Informatika UMS 2016

Hak Cipta Aplikasi

3.2 Hasil Pengujian Penelitian

a. Hasil Prosentase Interpretasi

Pengujian sistem *website* pencarian kamar kos ini menggunakan kuisioner. Kuisioner ini di tujukan kepada penghuni kos untuk mengetahui fungsionalitas dari *website*. Berikut ini kuisioner untuk responden.

Kuisioner Penghuni Kos Setelah Penelitian

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan <i>website</i> menarik dan jelas bagi para calon penghuni kos / mahasiswa					
2	Informasi mengenai kamar kos lengkap					
3	Publikasi informasi kos luas					
4	Website mudah digunakan / dioperasikan					
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
6	Fitur dalam aplikasi sangat membantu					
7	Kegunaannya dapat mempermudah dalam pencarian kos					

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

N : Netral = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

Penghitungan persentasi kuisioner untuk menampilkan hasil dalam bentuk grafik, maka dirumuskan dan kemudian menjadi Persamaan berikut;

$$\text{Skor tinggi (SMax)} = 5 \times n = 5n \text{ (SS)} \quad (1)$$

$$\text{Skor terendah (SMin)} = 1 \times n = n \text{ (STS)} \quad (2)$$

Dimana n = total responden, $\text{Skor}(S) = \Sigma (\text{Jumlah Responden Pemilih Jawaban} \times \text{Bobot Jawaban})$.
Persentase Interpretasi dinyatakan dengan Persamaan 3 berikut ini.

$$P = (\text{skor}(s) \times 100\%) / SMax \quad (3)$$

Berikut contoh cara menghitung Pernyataan nilai persentase responden.

Diketahui :

(SMax) dan (SMin)

n = total responden = 25 orang

Jumlah jawaban responden :

SS (5) = 8 orang N (3) = 7 orang STS (1) = 0 orang

S (4) = 6 orang TS (2) = 4 orang

Berdasarkan persamaan 1, 2, dan 3, maka penyelesaiannya adalah :

$$\begin{aligned} SMax &= 5 \times n & SMin &= 1 \times n \\ &= 5 \times 25 & &= 1 \times 25 \\ &= 125 & &= 25 \end{aligned}$$

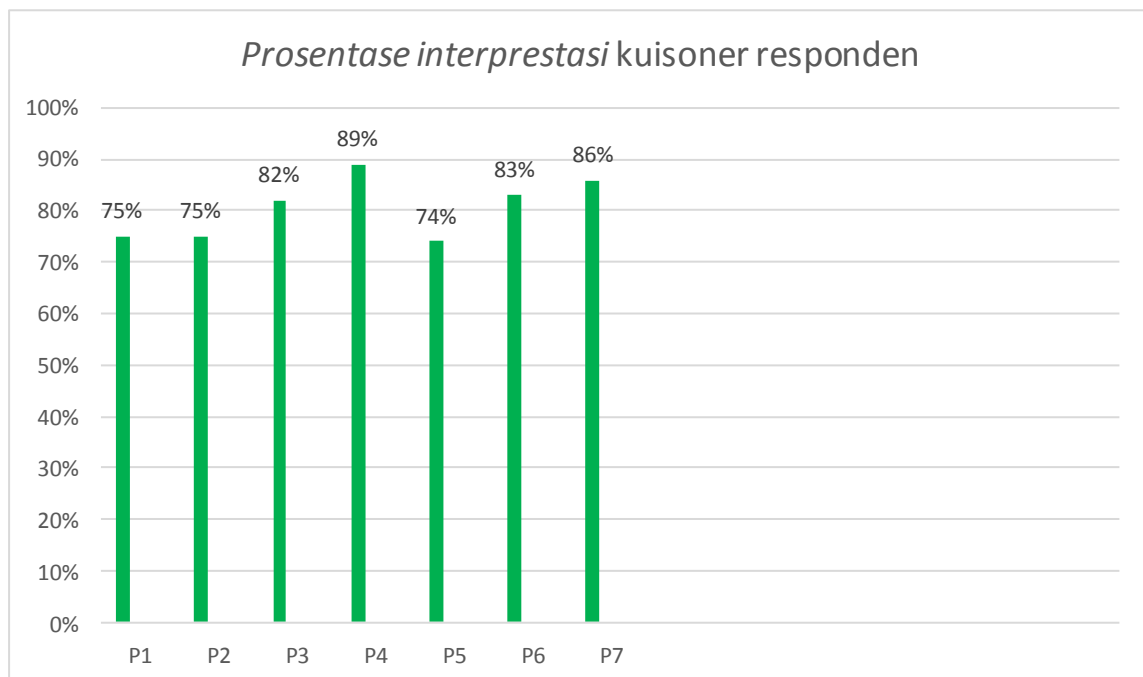
$$\begin{aligned} \text{Skor (S)} &= \Sigma (SS + S + N + TS + STS) \\ &= (8 \times 5) + (6 \times 4) + (7 \times 3) + (4 \times 2) + (0 \times 1) \\ &= 40 + 24 + 21 + 8 + 0 \\ &= 93 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P &= (\text{skor}(s) \times 100\%) / SMax \\ &= (93 \times 100\%) / 125 = 74,4\% = 74\% (\text{dibulatkan}) \end{aligned}$$

Rekapitulasi Kuisioner Pasien Setelah Penelitian

No	Pernyataan (P)	Jawab					Jumlah	Presentase
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)	Skor (S)	Interpretasi (P)
1	Pernyataan 1	7	8	8	1	1	94	75%
2	Pernyataan 2	6	9	8	2	0	94	75%
3	Pernyataan 3	6	16	3	0	0	103	82%
4	Pernyataan 4	14	8	3	0	0	111	89%
5	Pernyataan 5	4	10	11	0	0	93	74%
6	Pernyataan 6	10	9	6	0	0	104	83%
7	Pernyataan 7	18	7	0	0	0	108	86%
Rata - rata							101	81%

Prosentase interpretasi kuisioner terdapat pada gambar seperti berikut :



Grafik Prosentase Interpretasi hasil kuisioner responden

P1. Tampilan website menarik dan jelas bagi para calon penghuni kos / mahasiswa

P2. Informasi mengenai kamar kos lengkap

P3. Publikasi informasi kos luas

P4. Website mudah digunakan/dioperasikan

P5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami

P6. Fitur dalam aplikasi sangat membantu

P7. Kegunaannya dapat mempermudah dalam pencarian kos

Prosentase interpretasi kuisioner digunakan untuk mengukur baik buruknya aplikasi ini. Dalam pernyataan-pernyataan di dalam kuisioner, pengguna dapat menilai dan mengukur layak atau tidaknya aplikasi. Berikut keterangan prosentase interpretasi :

- a. Pernyataan P1 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 75%, dengan demikian pengguna menyatakan aplikasi ini menarik dan jelas saat dioperasikan.
- b. Pernyataan P2 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 79%, dengan demikian spengguna menyatakan informasi yang disampaikan mengenai kamar kos lengkap.
- c. Pernyataan P3 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 82%, dengan demikian pengguna menyatakan publikasian informasi kos luas.
- d. Pernyataan P4 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 89%, dengan demikian pengguna menyatakan website mudah digunakan/dioperasikan.
- e. Pernyataan P5 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 74%, dengan demikian pengguna menyatakan bahasa yang digunakan mudah dipahami.
- f. Pernyataan P6 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 83%, dengan demikian pengguna menyatakan fitur dalam aplikasi sangat membantu.
- g. Pernyataan P7 tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 86%, dengan demikian pengguna menyatakan kegunaannya dapat mempermudah dalam pencarian kos.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi pencarian kos berbasis web dengan VSM (*Vector Space Model*) dapat menjadi alternatif lain untuk mempermudah dalam pencarian kos. Hasil dengan prosentase paling sedikit yaitu 74% *user* menerangkan bahasa yang digunakan mudah. Hasil paling banyak 89% yaitu web mudah digunakan. Dengan demikian Aplikasi Informasi Kamar Kos Di Wilayah Solo Dengan Model Temu Kembali Berbahasa Sehari-Hari dapat membantu para pencari kos, sehingga tidak perlu melakukan pencarian menggunakan teknik konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-hadid, I., Afaneh, S., Al-taraweh, H., & Al-malahmeh, H. (2014, December). Arabic Information Retrieval System Using The Neural Network Model. *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*, 3(12).
- Amin, F. (2013). Sistem Temu Kembali Informasi dengan Pemeringkatan Metode Vector Space Model. *Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi*, 18(2), 122-129.
- Dewanto, I. J. (2004). System Development Life Cycle Dengan Beberapa Pendekatan. *Jurnal FASILKOM*, 2(1).
- Muttaqien, G. I., Murtiyasa, B., & Gunawan, D. (2016). Aplikasi Pemetaan Rumah Kos Disekitar UMS Berbasis Google Map API. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Nadirman, F. (2014). Sistem Temu-Kembali Informasi dengan Metode Vector Space Model pada Pencarian File Dokumen Berbasis Teks. Skripsi thesis, Universitas Gadjah Mada.
- Poernomo, B., & Gunawan. (2015). Sistem Information Retrieval Pencarian Kesamaan Ayat Terjemahan Al-Quran Berbahasa Indonesia dengan Query Expansion dari Tafsirnya. Prosiding. *Seminar Nasional Inovasi dalam Desain dan Teknologi*.
- Pratikto, H. S., & Sutanta, E. (2014). SISTEM PENCARIAN DAN PEMESANAN RUMAH KOS MENGGUNAKAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFI (SIG). *Jurnal Script*, 1(2).
- Roshdi, A., & Roohparvar, A. (2015, September). Information Retrieval Techniques and Applications. *International Journal of Computer Networks and Communications Security*, 3(9).